



Tante Patent

Drama lessen voor de bovenbouw van de basisschool in het kader van de Annie M.G. Schmidt week (17- 24 mei 2023)

Lang leve Annie Em Gee Schmiet en lang leve Tante Patent! Het leven is zo makkelijk, als je maar gewoon doet, namelijk!

En als je het jezelf en je leerlingen toelaat, om *zoveel* en *zovaak* als het maar kan te spelen. Speciaal voor de a.s. AMG Schmidtwoek heeft de Roepstoeter een paar losse lestips voor drama-activiteiten met de bovenbouw leerlingen (groep 6, 7, 8)

Eerst een korte samenvatting van het 85 pagina's tellende boekje, een gouwe ouwe uit 1988, Tante Patent. Een minder bekende klassieker van Annie, rijk geïllustreerd door Fiep Westendorp.

*Het verhaal:

Tante Patent, een keurige dame, vindt op enig moment in haar tuin een oude vaas. Dat blijkt een offervat te zijn uit de oertijd. Het is een heilig object. Een Batavier, de Grote Sof, door de tijd gereisd, moet het offervat terug halen, anders wordt Wodan boos. Maar... waar is het vat? De Grote Sof gaat op zoek, met hulp van tante Patent. Ze laten een spoor van vernieling achter en inspireren aldoende de stadsbewoners tot Impulsief Gedrag. Zal het onwaarschijnlijke duo in staat blijken de almaar groeiende chaos te beteugelen?

***Onderwerp:** Blijf onder alle omstandigheden vasthouden aan je rol/karakter/typetje.

***Doel:** Met het principe van 'flat characters' leren de kinderen al improviserend korte toneelstukjes maken.

***Aanpak:** Het boek wordt in etappes voorgelezen. Elke dag een stukje. De kinderen leren zo de verschillende personages goed kennen. Het boek hoeft niet helemaal uitgelezen te zijn, om er al een drama-activiteit aan te koppelen. De leerkracht kiest per activiteit een paar losse scènes uit het verhaal. De kinderen beelden in woord en gebaar de verschillende karakters uit en gaan aan de slag met het uitwerken van de losse scènes, die ze aan elkaar of aan een andere groep of aan hun ouders kunnen presenteren.

*Tijdspad:

-Er wordt elke schooldag 2x een kwartier voorgelezen.

-Er zijn drie activiteiten/ lessen van een uur: |

1. Introductie, 2. Groepsimprovisaties, 3. Uitwerking van losse scènes.

-Optioneel: een presentatie.

***Materialen:** Het boekje zelf (Querido, ISBN 902148130) en losse attributen, zoals hoeden, wandelstokken, sjaaltjes, schoenen, een grote pan/pot/vaas.

1. Introductie: (gewoon in het eigen klaslokaal. Er hoeft niets aan de kant geschoven...)

***Start:**

-Vertel de klas over A.M.G. Schmidt. Kennen ze haar werk? Waarvan? En wat valt ze daarin op? Welke helden heeft A.M.G. Schmidt zoal verzonnen? Wat voor een karaktertrekken hebben de personages uit Otje, Pluk, Minoes, Floddertje, Jip en Janneke? Kunnen de kinderen die omschrijven? Hebben ze er voorbeelden van? Zijn er overeenkomsten?

-Vertel de klas, dat ze dramalessen zullen krijgen over één van de boeken van de schrijfster. Geef een korte samenvatting en lees een klein stukje voor. Tante Patent wordt daarin voorgesteld. Welke kernwoorden vallen op bij Tante Patent? (Keurig, motto: het leven is gemakkelijk, als je maar gewoon doet, opgewekt, van wanten weten, aanpakken, zelfstandig, kordaat).

***Verwerking:**

- Vertel de klas iets over het principe van de 'flat characters'. Geef daarbij een paar voorbeelden uit de poppenwereld (Jan Klaassen en Katrijn/de Muppets Bert en Ernie), filmwereld (Bassie en Adriaan/ Grease), comedy (Mister Bean/ dame Edna/ Monty Python) of uit die van de soap (Spangas/GTST) en stripverhalen(Varkentje RRRRund/ Pokemon/ Tom en Jerry).

-Koppel dit inzicht ook aan een paar personages uit het werk van Annie.

-Geef daarna pas een definitie van het principe van de flat characters...

-Wat is een flat character? Kortgezegd: een oppervlakkig en niet te ingewikkeld denkend, verzonnen typisch persoon, die in alle situaties reageert vanuit cliché's, vaste karaktertrekken van zijn/ haar personage. Dat reactiepatroon kan niet veranderen. Het karakter van het typetje bepaalt het verloop van de verschillende situaties. Het publiek ziet dat al van verre aankomen en dat geeft veel plezier.

(Bert is altijd serieus, eerlijk en rechtvaardig, gesteld op zijn rust en een beetje aan het mopperen. Ernie is altijd opgewekt en stout/ ondeugend en luist Bert er telkens weer in met zijn slimme grapjes. *Heb je trek in een banaan, Bert? Wel eerlijk delen, Ernie! Natuurlijk, Bert! Ik de binnenkant en jij de buitenkant!*)

-Laat de kinderen nu eerst met alleen de handen en gezichten verschillende basis-emoties uitbeelden: Bang, blij, boos, bedroefd, verbaasd, verlegen, etc. Stoer, geknakt, net ontslagen, ruzie met je moeder, ziekjes, benauwd, druk, sloom...

-Nu dezelfde opdrachten nog een keer, maar dan steeds de gevraagde gemoedstoestand in vier stappen laten vergroten. Stap 1: alleen het gezicht, stap 2: de handen gaan meedoen, stap 3: het hele lijf doet mee, stap 4: kom van je plek en maak er geluid bij! En weer terug naar je eigen stoel!!!

-Nu hetzelfde nog es, maar zet dan alles in vier stappen in de verkleining...

Afronding:

-Lees nog een stukje voor uit Tante Patent. Durft iemand al een tante Patent neer te zetten? En een Grote Sof? Een Dokter Vierus?

2. Groepsimprovisatie (In het dramalokaal/ de gymzaal/ hal/ op het plein/ in de eigen klas, maar dan moet daar ruimte gemaakt worden om te bewegen)

***Start:**

-Warming up: we gaan lekker bewegen!!!

-Rekken en strekken op de plaats, verschillende tempo's: van heel snel naar helemaal in slow motion.

-Door de ruimte wandelen, schuifelen, sluipen, kruipen, sjokken, joggen met stops. Maak dan op de plek waar je bent beland een standbeeld. Neutraal(gewoon goed stilstaan, bevroren in de



laatste beweging) of met een extra opdracht: beeld een emotie uit. Zonder en met geluid!
Gebruik als stopsignaal een handklap of een klap op een handtrommel.

***Verwerking:** (even allemaal op de grond zitten!)

-Herhaal wat van de lesstof van de vorige sessie. En dan met name de opdrachten die de afronding vormden van de vorige les. (Uitbeelden van Tante Patent, de Grote Sof, dokter Vierus)
-Inmiddels zijn jullie al wat verder in het verhaal, dus nu kunnen ook al andere personen worden gebruikt om mee te spelen in deze les.

-Laat de klas steeds in twee helften de opdrachten uitvoeren, tussen de zittende klasgenootjes door. Die kijken goed!

-Mogelijke opdrachten: tante Patent is aan het spitten/ boodschappen doen/ schrikt wakker/ belt met dokter Vierus. Ze is blij of bang of boos! De Grote Sof zoekt het vat/ is aan het stofzuigen/ schiet een haan/ maakt een vuurtje/ is blij of bang of boos. Agent Snauwgum geeft een boete/ is verslagen/ zet de achtervolging in. August Kweilebeil speel celleo...Etc.

***Afronding:**(verdeel de klas in tweetallen)

-de kinderen spelen om beurten Tante Patent en De Grote Sof. (J/m maakt niet uit!!!)

-ze kunnen kiezen uit de eerste ontmoeting van de Sof en tante (bij haar bed) of het ontbijt of de inbraak bij dokter Vierus.

-vinden ze het leuk om naar elkaar te kijken en is daar nog tijd voor, dan kan dat ook heel goed in twee of drie porties met een aantal tweetallen tegelijk!

3. Uitwerking van losse scènes (in de eigen klas/ gymzaal/ dramalokaal/ where ever...)

-De kinderen leren geen teksten uit hun hoofd, maar spelen vanuit het karakter van hun rol. In de vorige twee lessen hebben ze daar allemaal al mee geoefend. Ze mogen het spel lekker dik aanzetten! Slapstick! Er moet wat te lachen zijn...

WAARSCHUWING: kiezen ze voor het uitbeelden van een handgemeen, laat ze dat in slow motion uitvoeren, om echte botsingen te voorkomen...

-Kopieer uit het boek een aantal scènes, waarin vier of vijf personen voorkomen.

(De inbraak bij dokter Vierus en zijn vrouw, door tante Patent en de Sof, blz 32 t/m 35)

(De buurvrouwen komen op visite, de Sof zit in de kast, maar valt eruit...blz 42 t/m 46)

(De achtervolging door de politie van tante Patent en de Sof, zij schuilen in het hotel, daar is een concert aan de gang, blz 51 t/m 54)

-Verdeel de klas in groepjes van vier of vijf kinderen en laat de groepjes zelf een van de drie scènes kiezen.

-Ze mogen bij het uitvoeren gebruik maken van attributen.

-Ze lezen de stukjes, verdelen de rollen, maken een opzetje voor hun toneelstukje en gaan oefenen.

-De les wordt afgerond door het naar elkaar kijken.

TOOLTIP: geef de kinderen een kladvel met daarop 4 vakken voor vier delen van hun stukje.

Daarop kunnen ze hun afspraken schrijven over het verloop van hun stukje: vak 1: Start positie, (hoe het spel begint), vak 2: het eerste probleem dient zich aan, vak 3:de situatie escaleert, vak 4: hoe loopt het af?

Veel plezier!

